

# KONTAKTLOSE SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH



Die Niederösterreichische  
Versicherung



#humanity



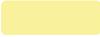
ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

**In dieser Spielesammlung** findest du kontaktlose Spiele für zwischendurch, bei denen du kein aufwendiges Material brauchst. Viel Spaß in der Pause, in der Jugendrotkreuzgruppe, im Turnunterricht oder einfach zwischendurch.

### **Geschlechterneutrale Formulierung**

Zugunsten der besseren Lesbarkeit wurde im Text auf die gleichzeitige Verwendung geschlechtsspezifischer Personenbegriffe verzichtet und die männliche Nominalform angeführt. Gemeint und angesprochen sind immer alle Geschlechter.

## **Kategorien**

-  Kennenlernspiele
-  Spiele ab dem Volksschulalter
-  Spiele ab dem Kindergartenalter
-  Einfache/Schnelle Spiele, auch für Stationenbetriebe
-  Lernspiele
-  Gruppendynamische Spiele
-  Sonstige Spiele

# Geschenk & Interview

**Alter:** ab der Sekundarstufe I  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen (2 Gruppen)  
**Material:** Stifte, Buntstifte, Papier, Kärtchen (am besten Post its)  
**Dauer:** 15 bis 30 min

## Kategorie *Kennenlernspiele*

### Spielbeschreibung

Alle Spieler schreiben ihren Namen auf ein Kärtchen. Die Hälfte der Spieler (A) steckt sich die Kärtchen an, die anderen (B) geben sie in ein Gefäß.

Die Spieler A ziehen je ein Namenskärtchen und suchen den entsprechenden Teilnehmer B und interviewen ihn, um einen Steckbrief mit seinen wichtigsten Daten zu verfassen. Der interviewte B versucht seinerseits, Neigungen und Wünsche seines Partners zu erfragen. Aufgrund der Ergebnisse zeichnet er ihm ein entsprechendes Geschenk. Bei der Präsentation im großen Kreis stellt nun ein Spieler den anderen vor, wobei die Daten des einen und die Wünsche und Neigungen des anderen bekannt werden. B bekommt seinen Namenszettel angesteckt und A sein Geschenk überreicht.

Im Anschluss kann noch einmal ein Durchgang gestartet und die Rollen getauscht werden.

# Ich!-Collage

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab 10 Spielern
<b>Material:</b>	verschiedene Zeitschriften, Klebstoff, Scheren, große Zeichenblätter im DIN-A3 -Format
<b>Dauer:</b>	ca. 40 min

## Kategorie *Kennenlernspiele*

### Spielbeschreibung

Mit den Mitspielern wird eine Collage zum Thema „Das bin ich“ erstellt: Aus den Zeitschriften können Bilder und einzelne Wörter ausgeschnitten und zu einer Collage zusammengefügt werden. Einzelne Bilder und Textteile sollen so zusammengefügt werden, dass die eigene Persönlichkeit deutlich wird. Sie soll zeigen, wer dargestellt werden soll. NICHT den Namen auf die Collage schreiben.

**Erweiterung** für eine Vernissage: Die Collagen werden aufgehängt und unter jeder ein leeres Blatt Papier. Die Spieler gehen von Collage zu Collage und schreiben ein bis zwei Sätze zu der jeweiligen Collage (Fragen, Kommentare, ...). Es können auch Vermutungen angestellt werden, wer diese Collage gemacht hat, und auch auf das Blatt Papier geschrieben werden. Zum Abschluss kommen alle in der Gruppe zusammen, jeder zeigt seine Collage und versucht zusammenzufassen, was er ausdrücken wollte, wie die Kommentare der anderen ihn beeinflusst haben und unter welchem Titel seine Collage steht.

# Stadt Land Fluss

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter (man sollte schon schreiben können)
<b>Ort:</b>	Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab 2 Personen
<b>Material:</b>	pro Person ein Stift & ein Blatt Papier, eine Schreibunterlage oder Tische
<b>Dauer:</b>	ca. 5 min pro Durchgang

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Ziel ist es, möglichst schnell eine Stadt, ein Land und einen Fluss und/oder einen Namen, eine Pflanze, ein Tier, einen Beruf, ... mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben zu finden. Pro Begriff wird eine Spalte angelegt.

Ein Spieler sagt „A“ und geht in Gedanken das Alphabet durch. Ein zweiter Spieler sagt irgendwann „Stopp“ und der Buchstabe, bei dem der erste Spieler gerade war, ist dran.

Mit diesem Anfangsbuchstaben füllen alle Spieler die Begriffe in ihrer Liste aus. Wer als erster fertig ist, sagt laut „Stopp.“ Ab diesem Zeitpunkt darf nicht mehr geschrieben werden.

**Auswertung:** 10 Punkte bekommt man für einen Begriff, den jemand anderer auch noch hat. 20 Punkte für einen Begriff, den sonst niemand aufgeschrieben hat, 30 Punkte für einen Begriff in einer Kategorie, wo sonst niemand etwas stehen hat. Wer hat die meisten Punkte erreicht?

# Bille Bob

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor (und Outdoor)  
**Anzahl:** ab 6 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** 5 bis 10 min  
(abhängig von der Spieleranzahl)

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Alle stehen in einem Kreis mit ausreichend Sicherheitsabstand, ein Spieler ist in der Mitte. Dieser Spieler schaut jemanden im Kreis an und sagt schnell „Bille Bille Bob“. Das Gegenüber im Kreis versucht nun schneller „Bob“ zu sagen - hat es das geschafft, bleiben alle wo sie sind, und der Spieler in der Mitte versucht es beim Nächsten. War der Spieler im Kreis zu langsam, tauschen die zwei den Platz und derjenige ist nun in der Mitte. Aber Achtung, der Spieler in der Mitte darf auch nur „Bille Bob“ sagen. Wenn er das tut, darf der angesprochene Spieler im Kreis nicht „Bob“ sagen, sondern bleibt einfach still. Sagt er es trotzdem, hat er einen Fehler gemacht und muss den Platz in der Mitte einnehmen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Dirigent

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Outdoor und Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab ca. 10 Personen
<b>Material:</b>	keines
<b>Dauer:</b>	ca. 5 min pro Durchgang

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Alle sitzen in einem Sitzkreis mit ausreichend Abstand, ein Spieler geht raus. Im Kreis wird entschieden, wer in der Runde der Dirigent ist. Dieser Spieler macht eine Bewegung im Sitzen, alle anderen machen es nach, z.B.: mit dem Kopf wackeln. Nach einiger Zeit wechselt der Dirigent die Bewegung, z.B.: Klatschen. Alle anderen machen es so schnell wie möglich nach, sodass man nicht sieht, wer die Bewegung vorgegeben hat.

Wenn alle soweit sind, wird der Spieler von draußen hereingeholt, während das „Bewegungsorchester“ seine Bewegungen unter der unsichtbaren Leitung des Dirigenten fortführt. Er muss jetzt durch Zuschauen herausfinden, wer der Dirigent ist. Er darf drei Mal raten. Wenn alle drei Versuche falsch sind, wird aufgelöst.

Danach geht der nächste Spieler hinaus und ein neuer Dirigent wird ausgesucht.

**Variante:** Um mehr nach dem Titel des Spiels zu gehen, können auch Bewegungen gemacht werden, die ausschauen, als würde man ein Instrument spielen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Klassendetektiv

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab ca. 8 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** ca. 10 min pro Durchgang

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler stehen mit ausreichend Abstand im Raum verteilt. Der Spielleiter bestimmt einen Spieler als Detektiv. Dieser Spieler wird aufgefordert, sich die anderen Mitspieler und das Klassenzimmer genau anzuschauen. Erst dann verlässt er den Raum. Nun werden drei Gegenstände an den Mitspielern und/oder im Raum verändert (z.B.: Kleidungsstücke vertauscht, verkehrt herum angezogen, ...). Sobald das geschehen ist, darf der „Detektiv“ den Raum wieder betreten. Er versucht nun, die Veränderungen aufzuspüren und zu benennen. Sollte sich der Detektiv schwertun, dürfen die anderen Spieler Tipps geben. Hat der Detektiv „den Fall“ gelöst, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Museumswärter

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 10 Personen
<b>Material:</b>	keines
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler verteilen sich mit ausreichend Abstand im Raum. Ein Spieler wird als Museumswärter ausgewählt und verlässt den Raum. Die übrigen Spieler sind nun Statuen und dürfen für sich lustige Posen auswählen. Ein Spieler wird nun zum Einbrecher bestimmt. Sobald der Museumswärter den Raum betritt, erstarren alle Statuen in ihren Bewegungen. Nur der Einbrecher darf sich dann minimal bewegen und seine Pose ändern. Das macht er am besten hinter dem Rücken des Museumswärters. Dieser muss nun herausfinden, wer der Einbrecher ist. Hat er diesen entlarvt, beginnt eine neue Runde des Spiels mit einem anderen Museumswärter und einem anderen Einbrecher.

**Variante:** Man kann auch andere Szenarien vorgeben, wie zum Beispiel „Kaufhausdetektiv und Dieb“.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Fratzenmemory / Menschenmemory

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab mindestens 10 Personen
<b>Material:</b>	keines
<b>Dauer:</b>	ca. 10 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Alle sitzen im Kreis, zwei Spieler gehen aus dem Raum, sie werden nachher gegeneinander Memory spielen. Die Verbleibenden gehen zu zweit zusammen und überlegen sich eine gemeinsame Grimasse (Fratzenmemory) oder eine gemeinsame Bewegung und ein Geräusch (Menschenmemory). Wenn sich alle Paare entschieden haben, zeigen alle ihre Grimasse/Bewegung + Geräusch den anderen, damit nichts doppelt ist. Sollten zwei Paare das Gleiche ausgewählt haben, ändert ein Paar eine Kleinigkeit ab.

Dann setzen sich alle mit ausreichend Abstand zueinander auf den Boden nieder, durcheinander, sodass die Paare nicht nebeneinandersitzen. Die zwei Spieler werden hereingeholt, und „decken“ abwechselnd zwei „Karten“ auf, indem sie auf zwei Spieler zeigen. Passen die zwei nicht zusammen, ist der andere dran. Hat ein Spieler ein Paar „aufgedeckt“, kommen diese zur Seite und er darf noch eine Runde „aufdecken“. Wer die meisten Paare richtig zusammengefunden hat, hat gewonnen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Wörterblume

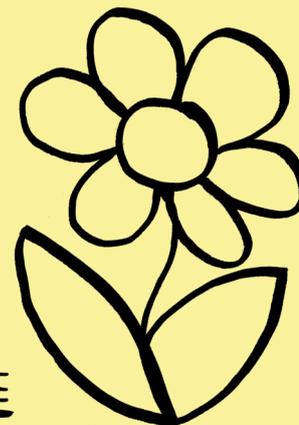
**Alter:** ab dem Volksschulalter  
(Man sollte schon schreiben können)  
**Ort:** Indoor (oder Outdoor)  
**Anzahl:** ab 2 Personen  
**Material:** Ein Stift und ein Blatt Papier, ein Plakat  
oder auch eine Tafel eignen sich gut  
**Dauer:** ca. 5 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen mit ausreichend Abstand in einem Kreis. Ein Spieler sucht sich ein möglichst langes Wort aus und macht für jeden Buchstaben einen Strich auf dem Papier, dem Plakat oder der Tafel, sodass eine strichlierte Linie entsteht. Dann dürfen die anderen fragen, ob bestimmte Buchstaben darin vorkommen. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er auf all die Striche geschrieben, wo er hingehört. Kommt der Buchstabe nicht vor, wird begonnen, eine Blume zu zeichnen.

Für jeden falschen Buchstaben wird ein Teil der Blume gezeichnet. Ist die Blume fertig (Stiel, Blätter, Blütenboden, Blütenblätter), haben die Ratenden verloren. Erraten sie das Wort davor, haben sie gewonnen.



— L — — E

# Scharade

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 9 Personen
<b>Material:</b>	Papier, ein Stift, Gefäß für Papierschnipsel, Timer
<b>Dauer:</b>	ca. 10 bis 15 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Es gibt einen Spielleiter und zwei gleichgroße Teams. Auf kleine Zettel werden zusammengesetzte Hauptwörter geschrieben. Entweder der Spielleiter bereitet alle vor oder jedes Team macht die Zettelchen für das andere Team. Dann zieht der Spielleiter ein Zettelchen aus dem Gefäß und ein Spieler aus einem Team muss seinen Kollegen das Wort pantomimisch - also ganz ohne zu reden, nur mittels Mimik und Gestik - darstellen. Die eigene Gruppe hat nun eine Minute Zeit, es zu erraten. Der Spielleiter stoppt die Zeit. Nach einer Minute wird abgebrochen. Hat das Team das Wort erraten, bekommt es einen Punkt, wurde es nicht erraten, gibt es keinen Punkt. Danach kommt die andere Gruppe an die Reihe.

Wer die meisten Punkte erreichen konnte, hat gewonnen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Pantomimische Post

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** ca. 5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen in einem Kreis mit ausreichend Abstand zueinander. Ein Spieler wird von der Spielleitung als Starter bestimmt. Alle anderen Spieler schließen die Augen. Nun darf sich der Starter einen Begriff überlegen, den er pantomimisch vorzeigen kann. Er ruft einen anderen Spieler auf, der die Augen öffnet und aufstehen darf. Der Begriff wird nun vom Starter vorgezeigt. Der aufgerufene Spieler nimmt die Bewegung auf, versucht sie nachzumachen und ruft einen weiteren Spieler auf, der die Augen öffnet und aufstehen darf. Diesem zeigt der 2. Spieler die Bewegung vom 1. Spieler vor und bleibt stehen. So geht es reihum, bis alle Spieler aufgerufen wurden und alle stehen. Der letzte Spieler muss raten, welcher Begriff dargestellt wurde.

**Variante:** Man kann die Begriffe eingrenzen, damit sich die jüngeren Spieler leichter tun. So kann man z.B.: nur Berufe, Tiere usw. vorzeigen lassen.

# Witzekreis

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 5 Personen  
**Material:** Keines  
**Dauer:**

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Alle Spieler stehen mit ausreichend Abstand im Kreis und erzählen der Reihe nach einen Witz. Egal welchen - Hauptsache man erzählt einen, wenn man dran ist. Je lauter und länger die Mitspieler lachen, desto besser der Witz!



Die Niederösterreichische  
Versicherung



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

# Dreieck

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Outdoor oder Indoor in einem großen Raum
<b>Anzahl:</b>	ab 7 Personen
<b>Material:</b>	ein eingegrenztes Spielfeld
<b>Dauer:</b>	ca. 5 min pro Durchgang

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler verteilen sich beliebig am Spielfeld (mit ausreichend Abstand). Jeder sucht für sich selbst zwei beliebige andere Spieler (ohne es ihnen zu mitzuteilen), mit denen er ein Dreieck bilden möchte. Ohne zu sprechen versucht jeder am Spielfeld so herumzugehen, dass er mit seinen ausgewählten Mitspielern bestmöglich ein Dreieck bildet und dieses durch Bewegungen erhalten bleibt. Der Spielleiter beginnt und beendet das Spiel mit einem lauten „Start“ oder „Stopp“. Wer schafft das schönste/gleichmäßigste Dreieck zu halten?



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Funken

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor und Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab ca. 10 Personen
<b>Material:</b>	keines
<b>Dauer:</b>	abhängig von der Spieleranzahl

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Die Gruppe steht im Kreis und jeder Spieler erhält eine Nummer - von eins bis zum letzten Spieler. Einer beginnt zu funken, indem er mit beiden Händen links und rechts vom Kopf winkt. Der Spieler links von ihm muss dabei mit seiner rechten Hand winken und der Spieler rechts von ihm muss mit seiner linken Hand winken. Nun sagt der Spieler in der Mitte seine Zahl und die Nummer des Spielers zu der er funken will, z.B. „Nummer 1 funkt zu Nummer 14“. Dann muss Spieler Nr. 14 mit beiden Händen winken, Nr. 13 und Nr. 15 aber nur mit einer Hand. Macht man einen Fehler oder funkt zu einer Nummer, die es nicht mehr gibt, scheidet man aus.

Wer wird am Ende über bleiben?



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Ich packe meinen Koffer

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** 5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich in einem Sitzkreis mit ausreichend Abstand zueinander. Der Spielleiter startet die Runde und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“ Der nächste Spieler wiederholt nun diesen Gegenstand und fügt noch einen weiteren hinzu. Nun ist es die Aufgabe des nächsten Spielers die beiden vorher genannten Gegenstände zu benennen und einen neuen beizusteuern. Das Spiel endet, wenn alle Spieler im Kreis an der Reihe waren oder die genaue Abfolge der Gegenstände nicht mehr genannt werden kann.

# Kommando Pimperle

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 3 Personen  
**Material:** ein Sessel pro Spieler und Tische  
**Dauer:** ca. 5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Alle Spieler sitzen bei einem Tisch. Die Spieler trommeln mit ihren Händen auf die Tischkante. Der Spielleiter gibt nun verschiedene Kommandos vor, die die Spieler mit den Händen befolgen müssen:

Kommando Pimperle: die Zeigefinger trommeln auf dem Tisch,  
Kommando Hoch: die Hände schnellen in die Höhe,  
Kommando Flach: die Hände werden auf den Tisch gelegt,  
Kommando Osterhase: die Hände bilden Hasenohren,  
Kommando Milchstraße: die Hände bilden ein Fernrohr.

Wer nicht aufpasst oder die falsche Bewegung zum Kommando ausführt, muss für eine gewisse Anzahl an Spielrunden ausscheiden. Wichtig ist, dass die Spieler die Kommandos nur ausführen dürfen, wenn das Wort „Kommando“ vorkommt. Falls nicht, müssen sie weiter auf die Tischkante klopfen.

# 1, 2, 3 ... Bombe

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** Timer/Stoppuhr, Würfel, Tafel/Flipchart  
**Dauer:** ca. 10 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich in einem Sitzkreis mit ausreichend Abstand zueinander. Der Spielleiter zeichnet die Würfelaugen von 1 bis 6 an die Tafel/auf ein Flipchart. Daneben schreibt er je eine Aufgabe.

Mögliche Aufgaben können sein:

Witz erzählen, Liedchen singen,  
Kniebeugen machen, rückwärts durch die Klasse laufen, ...

Nun stellt der Spielleiter einen Timer oder eine Stoppuhr auf die gewünschte Zeit. Im Anschluss zählen sich die Spieler reihum ab. Hat man einen Zählvorgang erledigt, beginnt man wieder von vorne. Während des Zählvorgangs wird sicher an einer Stelle der Timer läuten. Der Spieler, der dann in diesem Moment mit dem Zählen dran war, hat nun den „Bombenalarm ausgelöst“. Um ihn zu beenden, darf er einmal würfeln und muss die entsprechende Aufgabe lösen.

**Tipp:** Natürlich kann auch der Spielleiter würfeln. So muss der betreffende Spieler den Würfel nicht angreifen.

# Wer bin ich?

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 10 Personen
<b>Material:</b>	Klebezettel (Post it) und Stift
<b>Dauer:</b>	10 bis 15 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Volksschulalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich auf ihren Plätzen mit ausreichend Abstand zueinander. Ein Spieler wird zum Raten ernannt und darf nach vorne kommen. Dort stellt es sich mit dem Gesicht zur restlichen Gruppe auf. Der Spielleiter schreibt nun den Namen eines Spielers aus der Gruppe auf einen Klebezettel und klebt ihn dem „Ratekind“ auf die Stirn. Es muss nun durch das Stellen von Fragen herausfinden, welcher Mitspieler aus der Gruppe gesucht ist (z.B.: „Bin ich ein Bub/Mädchen? Habe ich lange Haare?“). Die übrigen Mitspieler dürfen die Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Hat das „Ratekind“ den gesuchten Mitspieler gefunden, wird gewechselt und eine neue Raterunde folgt.

**Variante:** Statt den Namen der anderen Mitspieler kann man auch die Namen von berühmten Personen oder auch Tiere auf dem Zettel notieren und danach raten lassen.

# Ritter – Drache – Prinzessin

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Outdoor oder Indoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** ca. 5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Die Spieler werden in zwei möglichst gleich große Gruppen eingeteilt, die mit ausreichend Abstand nebeneinander, aber auch gegenüber voneinander stehen. Jeder Spieler hat also einen Partner vor sich stehen. Bevor es losgeht, müssen die Figuren „Ritter“, „Drache“ und „Prinzessin“ besprochen und kurz eingeübt werden:

Prinzessin: lächelt zuckersüß und klimpert mit den Augenlidern,  
Drache: zeigt seine Tatzen und faucht dabei,  
Ritter: macht einen Ausfallschritt und zieht sein Schwert.

Auf ein Signal des Spielleiters hin macht jeder eine mögliche Figur. Dabei gilt: Prinzessin bezirzt Ritter, Ritter erlegt Drache, Drache fängt Prinzessin. Unterliegt ein Spieler, scheidet er aus und muss sich hinsetzen. Zeigen beide die gleiche Figur, müssen sie den Durchgang wiederholen. Dann wird so lange weitergespielt, bis ein Sieger übrigbleibt.

**Variante:** Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip von „Schere-Stein-Papier“. Alternativ kann man auch diese Version machen.

# Augenraten

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** Großer Karton/Packpapier über Türrahmen spannen mit 2 augengroßen Löchern  
**Dauer:** abhängig von der Spieleranzahl

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Volksschulalter*

## Spielbeschreibung

Die eine Gruppe stellt sich hinter den Karton bzw. hinter den gespannten Packpapierbogen und die Spieler dieser Gruppe blicken nacheinander durch die Löcher. Die andere Gruppe versucht gemeinsam, die dahinterstehenden Personen an den Augen zu erkennen und deren Namen der Reihe nach zu notieren. Wenn alle durch sind, wird aufgelöst.

**Variante:** Außer mit den Augen kann auch mit der Nase, mit dem Mund oder mit dem Ohr durch das Loch „geschaut“ werden.

# Verstecken

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter
<b>Ort:</b>	Outdoor oder Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab 2 Personen
<b>Material:</b>	Eingegrenztes Spielfeld, einen bestimmten Platz, der eine neutrale Zone darstellt (Leo)
<b>Dauer:</b>	10 bis 15 min (abhängig von der Spieleranzahl)

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Ein Spieler stellt sich verkehrt zu einer Wand, einem Baum oder Ähnlichem und zählt bis zu einer vorher vereinbarten Zahl. Solange darf er sich nicht umdrehen. Die anderen verstecken sich inzwischen. Wenn der eine Spieler fertig gezählt hat, versucht er die anderen zu finden.

**Variante:** Die Versteckten haben die Möglichkeit, nach dem Gefunden werden noch wegzulaufen. Entweder man wird gefangen bevor man ins „Leo“ kommt und scheidet aus oder ist zuvor sicher ins „Leo“ gekommen.

# Armer schwarzer Kater

**Alter:** ab dem Kindergartenalter  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 8 Personen  
**Material:** ein Sessel pro Spieler  
**Dauer:** abhängig von der Spieleranzahl

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Kindergartenalter*

## Spielbeschreibung

Alle sitzen im Sesselkreis mit ausreichend Abstand bis auf einen Spieler. Er geht auf allen Vieren in der Mitte herum und sucht sich einen beliebigen Mitspieler im Sesselkreis aus, den er lustig „anmiaut“. Der sitzende Spieler muss drei Mal „Armer schwarzer Kater“ sagen und dabei so tun als würde er dem „Kater“ über den Kopf streicheln. Muss der sitzende Spieler dabei lachen, ist er der neue Kater, der in die Mitte muss und lustig miaut. Muss er nicht lachen, versucht der Kater sein Glück beim nächsten Spieler.

# Ich seh, ich seh, was du nicht siehst

**Alter:** ab dem Kindergartenalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 2 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** 5 bis 10 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Ein Spieler sucht sich einen Gegenstand im Raum aus und sagt: „Ich seh´, ich seh´, was du nicht siehst und das ist .....“, und nennt nur die Farbe des Gegenstandes. Die anderen Spieler müssen raten, welcher Gegenstand gemeint ist. Wer richtig geraten hat, darf die nächste Aufgabe stellen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Feuer – Wasser – Sturm

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter
<b>Ort:</b>	Indoor (am besten in einem Turnsaal) oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 5 Spielern
<b>Material:</b>	Eingegrenztes Spielfeld falls outdoor, Möglichkeiten zum Hinaufklettern (wie z.B.: Kletterwand in einem Turnsaal oder Bäume draußen), Musik
<b>Dauer:</b>	ca. 10 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Die Mitspieler bewegen sich im Raum zur Musik oder der Spielleiter gibt Bewegungsvarianten vor:

galoppieren wie Pferde,  
laufen,

hoppeln wie Hasen,  
beidbeinig hüpfen,

am Boden schlängeln,  
auf allen Vieren kriechen, ...

Bei Musikstopp oder Heben der Hand durch den Spielleiter ruft er entweder „Feuer“, „Wasser“ oder „Sturm“. Die Mitspieler müssen sich bei

„STURM“ irgendwo im Raum festhalten, bei „FEUER“ auf den Boden legen und

bei „WASSER“ müssen sie irgendwo hinaufsteigen bzw. hinaufklettern.

**Variante:** Es kann auch ein Sieger des Spiels ermittelt werden, indem der jeweils Letzte bzw. die Person, die einen Fehler macht, ausscheidet.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

# Lüge oder Wahrheit

**Alter:** ab dem Kindergartenalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 5 Spielern  
**Material:** ein Sessel pro Person  
**Dauer:** ca. 5 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich auf einem für sie vorgesehenen Platz mit ausreichend Abstand zwischen ihnen. Dort stellen sie sich vor ihren Sessel, so dass sie sich jederzeit rasch hinsetzen können.

Nun gibt der Spielleiter eine Behauptung vor, wie z. B.: „Alle Hunde sind braun“. Die Spieler entscheiden nun, ob die Behauptung wahr oder falsch ist. Ist die Behauptung wahr, bleiben die Spieler stehen. Ist die Behauptung falsch, setzen sie sich hin. Das Spiel kann auch mit Ausscheiden gespielt werden.

### Variante:

Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Kinder abwechselnd die Behauptungen aufstellen. Das Spiel kann auch mit geschlossenen Augen gespielt werden.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Farbampel

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter (mit einfachen Bewegungen)
<b>Ort:</b>	Outdoor oder Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab 5 Personen
<b>Material:</b>	ein Sessel pro Spieler
<b>Dauer:</b>	5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Spiele ab dem Kindergartenalter*

## Spielbeschreibung

Die Spieler stehen in einem Kreis mit ausreichend Abstand zueinander. Der Spielleiter gibt nun eine Farbe vor. Jede Farbe ist mit einer passenden Bewegung gekoppelt. Diese Bewegungen müssen vorher besprochen und den Spielern bekannt sein. Die Spieler hören nun das Farbwort und führen die passende Bewegung aus. Wer nicht schnell genug reagiert, scheidet aus oder muss für eine bestimmte Anzahl von Spielrunden aussetzen.

Mögliche Farben und Anweisungen wären:

Rot:	beide Arme nach oben strecken	Gelb:	Arme seitlich ausstrecken
Grün:	in die Hocke gehen	Orange:	auf der Stelle joggen

Es können natürlich noch andere Bewegungen erfunden werden.

**Variante:** Schwieriger wird es, wenn man zwei Farben miteinander koppelt. Dann müssen jeweils zwei Bewegungen zusammen ausgeführt werden.

# Stille Reaktion

**Alter:** ab dem Kindergartenalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 8 Personen  
**Material:** ein Sessel pro Spieler  
**Dauer:** ca. 5 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen auf ihren Sesseln mit ausreichend Abstand zueinander, besonders nach vorne sollte genug Platz sein. Während des Spiels wird nicht gesprochen. Wichtig ist, dass man gut zuhört, genau beobachtet und rasch reagiert. Der Spielleiter gibt nun verschiedene Anweisungen vor:

Es stehen nur fünf Kinder auf.

Es sitzen alle Kinder bis auf zwei.

Es hüpfen vier Kinder auf einem Bein.

Alle Kinder mit braunen Haaren bewegen sich wie Roboter.

...

**Variante:** Man kann die Anweisungen auch von den Kindern erfinden lassen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Wo bin ich?

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter
<b>Ort:</b>	Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab 6 Personen
<b>Material:</b>	Timer/Stoppuhr, ev. verschiedene Gegenstände, die Geräusche machen (z.B.: Klangschale, Triangel, ...)
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich im Raum verteilt auf für sie vorgesehenen Plätzen.

Der Spielleiter fordert sie auf, die Augen zu schließen und sich bequem hinzusetzen. Der Spielleiter stellt nun den Timer so ein, dass er nach wenigen Sekunden zu läuten beginnt. Im Anschluss wird der Timer irgendwo im Raum platziert. Sobald der Timer läutet, müssen alle Spieler mit geschlossenen Augen dorthin deuten, wo sie den Timer vermuten.

**Variante:** Statt mit einem Timer kann man das Ganze auch mit Gegenständen durchführen. Die Kinder müssen dann mit geschlossenen Augen dorthin deuten, wo sich der betreffende Gegenstand im Klassenraum befindet.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



#humanity



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Gewitterspiel

**Alter:** ab dem Kindergartenalter  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** ab 5 Personen  
**Material:** Musik, ein Sessel pro Spieler, Tisch  
**Dauer:** ca. 3 bis 5 min

## Kategorie

*Spiele ab dem Kindergartenalter*

### Spielbeschreibung

Die Spieler stehen jeweils hinter ihren Stühlen im Raum verteilt mit ausreichend Abstand zueinander. Der Spielleiter spielt Musik ab. Während die Musik läuft, dürfen die Spieler hinter ihren Stühlen mittanzen. Ab und zu stoppt der Spielleiter die Musik und gibt ein Gewitter-Kommando (Blitz, Hagel, Regen, Sturm) vor. Die Spieler müssen nun die vorher ausgemachten Bewegungen passend zum Kommando ausführen:

Blitz: flach auf den Bauch legen, Hagel: unter dem Tisch verstecken, Sturm: am Sessel festhalten,  
Regen: auf die Tischplatte setzen und mit den Händen ein Dach über dem Kopf formen, ...

Wer war zu langsam? Dieser Spieler setzt eine Runde aus oder scheidet ganz aus bis es zum Schluss einen Gewinner gibt. Danach wird die Musik wieder fortgesetzt und die nächste Runde beginnt.

**Variante:** Man kann auch mit den Spielern gemeinsam Bewegungen zu den Kommandos erfinden und festlegen.

# Dosenlauf

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor auf hartem Untergrund
<b>Anzahl:</b>	ab 2 Personen
<b>Material:</b>	3 stabile Metalldosen
<b>Dauer:</b>	ca. 5 min pro Durchgang

## Kategorie

*Einfache/Schnelle Spiele, auch für Stationenbetriebe*

## Spielbeschreibung

Ein Spieler steht auf den ersten zwei Dosen, die dritte Dose stellt man nach vorne und bewegt sich so über eine bestimmte Strecke, indem man immer eine Dose nach vorne stellt und darauf steigt, dann die letzte Dose nimmt und wieder nach vorne stellt (Distanz: ca. 5-15m).

**Tipps:** Man kann auch einen Wettbewerb gegeneinander daraus machen bzw. lässt sich dieses Spiel gut in einen Stationenbetrieb einbauen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



#humanity



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Dosenschießen

**Alter:** ab dem Kindergartenalter  
**Ort:** Outdoor  
**Anzahl:** mindestens 2 Personen  
**Material:** 9 Metalldosen, Tennisbälle, ein Tisch  
**Dauer:** ca. 5 min  
(abhängig von der Spieleranzahl)

## Kategorie

*Einfache/Schnelle Spiele, auch für Stationenbetriebe*

## Spielbeschreibung

Die 9 Dosen werden zu einer Pyramide auf einem Tisch aufgebaut. Aus einer gewissen Distanz muss die Pyramide mit einem Tennisball umgeworfen werden. Es wird 1 Punkt für jede gefallene Dose vergeben. Wer hat die meisten Punkte geschafft?

**Tipps:** Dieses Spiel lässt sich gut in einen Stationenbetrieb einbauen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

# Eierhindernislauf

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter
<b>Ort:</b>	Outdoor (!)
<b>Anzahl:</b>	mindestens 2 Personen
<b>Material:</b>	Löffel, hart gekochte Eier/kleine Bälle, Hindernisse, die überwunden werden müssen, Timer/Stoppuhr
<b>Dauer:</b>	5 bis 10 min

## Kategorie

*Einfache/Schnelle Spiele, auch für Stationenbetriebe*

## Spielbeschreibung

Ein Hindernisparcours wird aufgebaut. Das Ei oder ein kleiner Ball wird auf dem Löffel durch den Parcours balanciert. Die Zeit wird gestoppt. Wer am schnellsten das Ei unversehrt durch den Parcours gebracht hat, hat gewonnen.

**Tipps:** Dieses Spiel lässt sich gut in einen Stationenbetrieb einbauen.

# Gummistiefelweit- oder zielwurf

<b>Alter:</b>	ab dem Kindergartenalter
<b>Ort:</b>	Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 4 Personen
<b>Material:</b>	alte Gummistiefel – eventuell auch mit Wasser befüllt -, Scheibtruhe
<b>Dauer:</b>	ab 5 min

## Kategorie

*Einfache/Schnelle Spiele, auch für Stationenbetriebe*

## Spielbeschreibung

Gummistiefel so weit wie möglich werfen oder mit dem Gummistiefel in die Scheibtruhe zielen. Wer am weitesten geworfen hat oder die Scheibtruhe trifft, hat diesen Durchgang gewonnen.

**Tipp:** Dieses Spiel lässt sich gut in einen Stationenbetrieb einbauen.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Fliegenklatschspiel

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor (oder Outdoor)
<b>Anzahl:</b>	mindestens 4 Spieler
<b>Material:</b>	Wand, Klebeband, 2 Fliegenklatschen, A4-Blätter: Pro Gruppe je eines mit RICHTIG – FALSCH – JA – NEIN
<b>Dauer:</b>	10 bis 15 min

## Kategorie *Lernspiele*

### Spielbeschreibung

Der Spielleiter entwirft Aussagen zu diversen Themen, z. B. Erste Hilfe, Katastrophenvorsorge, ... Diese Aussagen müssen mit JA, NEIN, RICHTIG oder FALSCH beantwortet werden können.

Beispiele:

„Bei einer Verbrennung kühlt man mit Wasser.“ – RICHTIG

„Einen Bewusstlosen darf man auf dem Rücken liegen lassen.“ - FALSCH

Pro Gruppe werden nun die vier A4-Blätter auf eine Wand gehängt. Die Gruppenmitglieder stellen sich hintereinander vor der beklebten Wand auf. Der erste Mitspieler hält die Fliegenklatsche in der Hand. Der Spielleiter liest nun die Aussagen vor. Das Team, dessen Mitspieler zuerst auf die richtige Karte klatscht, erhält einen Punkt. Wie bei einem Staffellauf übergibt der erste Mitspieler die Fliegenklatsche an den zweiten und stellt sich hinten an.

Welche Gruppe schafft es die meisten Punkte zu sammeln?

# Gemeinsam eine Geschichte erzählen

**Alter:** ab der Volksschule  
**Ort:** Indoor (oder Outdoor)  
**Anzahl:** ab 6 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** 5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Lernspiele*

## Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen in einem Kreis mit ausreichend Abstand zueinander. Der erste Spieler beginnt und sagt den ersten Satz einer Geschichte. Dann kommt der nächste Spieler und sagt den zweiten Satz. Das Ganze geht reihum. Wichtig ist, nur einen Satz zu sagen - nicht mehr und nicht weniger - und neugierig zu beobachten, in welche Richtung sich die Geschichte entwickelt. Was wird wohl am Ende dabei herausgekommen sein?

# Warum weil

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter (man sollte schon lesen & schreiben können)
<b>Ort:</b>	Indoor
<b>Anzahl:</b>	ab ca. 8 Personen
<b>Material:</b>	pro Spieler ein Zettel und ein Stift zum Schreiben
<b>Dauer:</b>	10 bis 15 min

## Kategorie *Lernspiele*

### Spielbeschreibung

Jeder Spieler schreibt zu Beginn auf seinen Zettel eine Warum-Frage, faltet den Zettel so, dass man die Frage nicht lesen kann, und gibt den Zettel seinem linken Nachbarn weiter. Dieser schreibt, ohne die Frage vorher gelesen zu haben, eine Begründung auf: „Weil ...“.

Die Zettel gehen reihum, bis sie wieder beim ersten Spieler gelandet sind. Die Fragen und Begründungen werden zum Schluss vorgelesen. Ist daraus vielleicht eine lustige Geschichte entstanden?



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Verflixt aber auch

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Indoor oder Outdoor  
**Anzahl:** ab 10 Personen  
**Material:** keines  
**Dauer:** ca. 5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Lernspiele*

## Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich im Stehkreis mit ausreichend Abstand zueinander. Der Spielleiter bestimmt einen Spieler, der die Spielrunde beginnt. Dieser Spieler beginnt bei eins zu zählen. Danach geht die Zählrunde im Uhrzeigersinn reihum. Dabei darf jeder Spieler immer nur eine Zahl sagen. Enthält die Zahl jedoch eine 3, darf man die Zahl nicht aussprechen, sondern muss diese durch das Wort „Verflixt“ ersetzen. Sagt ein Spieler statt des Wortes „Verflixt“ jedoch die Zahl, muss er ausscheiden und sich im Kreis auf den Boden setzen. Eine andere Möglichkeit ist, eine Runde auszusetzen und danach wieder mitzumachen.

**Variante:** Die Spielregeln lassen sich beliebig erweitern. So kann man auch Zahlen mit „Verflixt“ benennen lassen, die durch 3 teilbar sind usw.

# Wörterschlange

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter (man sollte schon lesen und schreiben können)
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 10 Personen
<b>Material:</b>	keines
<b>Dauer:</b>	5 bis 10 min

**Kategorie**  
*Lernspiele*

## Spielbeschreibung

Die Spieler befinden sich in einem Sesselkreis mit ausreichend Abstand zueinander. Der Spielleiter gibt ein Nomen (Namenwort) vor und ruft einen Spieler auf. Dieser Spieler hat nun die Aufgabe, ein neues Nomen zu finden. Dabei sollte der neue Begriff mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes anfangen (z.B.: Elefant -> Tafel -> usw.). Hat der betreffende Spieler die Aufgabe gelöst, kommt der nächste Mitspieler daneben dran und so wird der Reihe nach fortgesetzt, bis alle dran waren.

**Variante:** Schwieriger wird es, wenn man die Wortart auf Verben (Zeitwörter) oder Adjektive (Wiewörter) beschränkt. Man kann das Ganze aber auch völlig freigeben.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROT Kreuz

# Ich fliege zum Mond

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter (man sollte schon lesen und schreiben können)
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 10 Personen
<b>Material:</b>	keines
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 min pro Durchgang

## Kategorie *Lernspiele*

### Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen in einem Sitzkreis mit ausreichend Abstand. Der Spielleiter startet die Runde und sagt: „Ich fliege zum Mond und nehme ... mit.“ Dabei ist es wichtig, dass man jetzt nur Dinge anfügen darf, die mit M wie Mond beginnen. Der nächste Spieler wiederholt nun diesen Gegenstand und fügt noch einen weiteren mit dem Anfangsbuchstaben M hinzu. Nun ist es die Aufgabe des nächsten Spielers, die beiden vorher genannten Gegenstände zu benennen und einen neuen beizusteuern. Das Spiel endet, wenn alle Spieler an der Reihe waren oder die genaue Abfolge der Gegenstände nicht mehr genannt werden kann.

**Variante:** Man kann auch andere Szenarien vorgeben, wie z.B.: „Ich mache ein Picknick“ oder „Ich gehe in den Tierpark/Zoo“,

...



Die Niederösterreichische  
Versicherung



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

## Drei positive Eigenschaften

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter (man sollte schon lesen und schreiben können)
<b>Ort:</b>	Indoor oder Outdoor
<b>Anzahl:</b>	ab 8 Personen
<b>Material:</b>	Kärtchen, Stifte, Behälter/Gefäß
<b>Dauer:</b>	abhängig von der Spieleranzahl

### Kategorie

## *Gruppendynamische Spiele*

### Spielbeschreibung

Jeder Spieler schreibt den eigenen Namen auf ein Kärtchen und wirft dieses in einen Behälter. Nachdem der Behälter mehrmals geschüttelt wurde, zieht jeder Spieler ein Kärtchen. Wer sein eigenes erwischt, wirft es wieder zurück und zieht noch einmal. Alle Spieler verteilen sich im Raum mit ausreichend Abstand zueinander, sodass keiner das Kärtchen der anderen sehen kann. Dann dreht jeder das Kärtchen um und schreibt auf die Rückseite drei positive Eigenschaften jenes Spielers, dessen Name auf dem Kärtchen steht. Abschließend werden die Kärtchen den Besitzern persönlich übergeben und eventuell vor der Gruppe präsentiert.

**Ziel:** Nachdenken über die positiven Eigenschaften eines anderen Teilnehmers, Freude bereiten und Akzeptanz erleben



Die Niederösterreichische  
Versicherung



#humanity



ÖSTERREICHISCHES  
JUGENDROTKREUZ

# Das Stuhlprojekt

**Alter:** ab der Sekundarstufe  
**Ort:** Indoor  
**Anzahl:** mind. 6 Spieler zu je 3 Kleingruppen  
**Material:** 3 Zettel mit Aufträgen, viele Sessel  
**Dauer:** 10 bis 15 min

## Kategorie

*Gruppendynamische Spiele*

### Spielbeschreibung

Die Spieler werden in drei Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Zettel mit jeweils einer bestimmten Aufgabe. Die anderen Gruppen dürfen die Gruppenaufgabe der anderen jedoch nicht erfahren.

#### Aufgaben:

Gruppe 1: „Stellt alle Sessel vor die Tür!“

Gruppe 2: „Stapelt alle Sessel!“

Gruppe 3: „Stellt alle Sessel an die Wand!“

Wichtig bei diesem Spiel ist es, dass alles ohne miteinander zu reden ablaufen soll, Gestik und Mimik sind aber erlaubt. Zeitvorgabe gibt es keine. Ziel ist es, dass die Spieler alle Sessel vor die Tür bringen und vor einer Wand stapeln.



Die Niederösterreichische  
Versicherung



# Fotolotto

<b>Alter:</b>	ab dem Volksschulalter
<b>Ort:</b>	Indoor
<b>Anzahl:</b>	mindestens 8 Personen, 1 Spielleiter
<b>Material:</b>	pro Spieler ein in ca. 20 Teilen zerschnittenes Bild, Tisch
<b>Dauer:</b>	ca. 20 min

## Kategorie

## *Gruppendynamische Spiele*

### Spielbeschreibung

Vier bis sechs Spieler bilden eine Gruppe. Pro Spieler wird ein in ca. 20 Teile zerschnittenes Bild in die Tischmitte gelegt. Alle Bildteile werden gemischt und jeder muss (s)ein Bild zusammenstellen.

Die Spieler sitzen im Kreis mit ausreichend Abstand um den Tisch. Reihum wird jetzt immer ein Teil aus der Mitte genommen.

Stellt ein Spieler fest, dass er Teile besitzt, die zu einem anderen Foto gehören, so muss er sie in die Tischmitte zurücklegen.

Während des Spieles darf nicht gesprochen werden. Auch dürfen die Spieler nicht in die Arbeit der anderen direkt eingreifen.

Wer hat sein Bild als erster richtig zusammengefunden?

Pro Durchgang verfolgt ein Beobachter/Spielleiter den Spielverlauf. Seine Aufgabe ist es, im anschließenden Gespräch seine Wahrnehmungen und eventuelle Regelverstöße der Gruppe mitzuteilen.

**Tipps:** Dieses Spiel kann gut zu einem themenspezifischen Einstieg verwendet werden.

# Entspannen in der Natur

**Alter:** ab dem Volksschulalter  
**Ort:** Outdoor (oder Indoor)  
**Anzahl:** mindestens 2 Personen  
**Material:** Fragen  
**Dauer:** 10 bis 20 min

**Kategorie**  
*Sonstige Spiele*

## Spielbeschreibung

Die Spieler stellen oder setzen sich entspannt mit ausreichend Abstand auf den Boden. Sie schließen die Augen. Dann stellt der Spielleiter langsam und mit ruhiger Stimme folgende Aufgaben:

- Strecke und dehne deinen Körper und atme kräftig durch die Nase ein und durch den Mund aus! Spürst du die körperliche Anspannung?
- Atme die frische Luft ein! Versuche, Kälte, Trockenheit, Feuchtigkeit, erste Sonnenstrahlen zu spüren! Wonach riecht die Luft (z.B. Schnee, Kälte, ...)?
- Schließe die Augen und nimm die Geräusche um dich herum wahr (z.B. die Stille der verschneiten Landschaft, den Atem des Nachbarn, ...)! Was hörst du? Was findest du angenehm, was unangenehm?
- Öffne die Augen und versuche dich auf die Umwelt zu konzentrieren, nimm bestimmte Bilder in dir auf und lass deine Gedanken wandern! Was empfindest du?

Anschließend könnte man kurz besprechen:

- War diese Übung ungewohnt oder einfach?
- Was fandest du angenehm? Konntest du dich darauf einlassen?
- Welche Geräuschquellen nimmst du wahr?

## Jetzt seid ihr dran

Jetzt seid ihr dran: Spielt mit euren Kindern und Jugendlichen so oft wie nur möglich – sie brauchen diese unbeschwerte Zeit! Diese Sammlung erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit und kann von euch für eure Gruppen jederzeit erweitert werden. Gerne nehmen wir weitere Spielvorschläge unter [jugendservice@n.rotekreuz.at](mailto:jugendservice@n.rotekreuz.at) entgegen und stellen sie euch am Sharepoint unter **Jugendgruppenstunden und Unterrichtsstunden/Spielesammlung** zur Verfügung.

Wir hoffen, die Sammlung der kontaktlosen Spiele stellt eine Unterstützung für euch in diesen herausfordernden Zeiten dar.

## Viel Freude damit wünscht euch das Team des Jugendrotkreuzes NÖ!

**Impressum** Österreichisches Jugendrotkreuz Niederösterreich.

Franz-Zant-Allee 3-5, 3430 Tulln an der Donau.

ZVR-Zahl: 704274872.

[www.jugendrotkreuz.at/n.jugendrotkreuz@n.rotekreuz.at](http://www.jugendrotkreuz.at/n.jugendrotkreuz@n.rotekreuz.at).

Redaktion: Ulrika Hanka, Jessica Mischer. Druck, Satz, Layout: Philipp Naber. Auflage 2020



Die Niederösterreichische  
Versicherung

